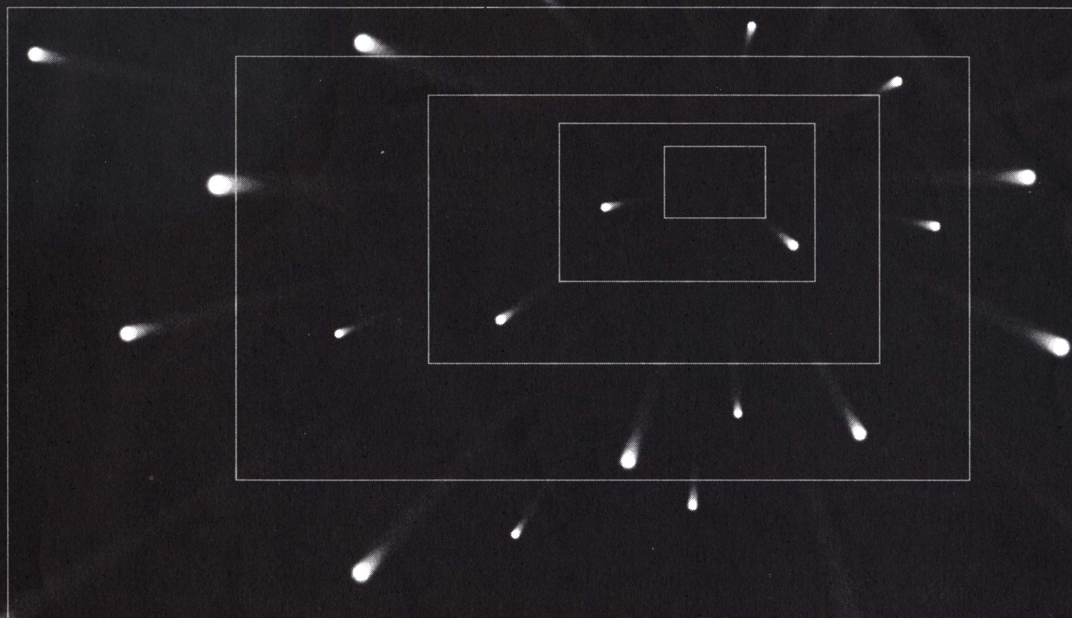
HYPERSPEED™

Alien Combat and Role-Playing Adventure



TECHNISCHES BEGLEITHEFT

für IBM PC, Tandy & kompatible Geräte

PACKUNGSINHALT

Ihre *Hyperspeed*-Packung sollte ein Handbuch, dieses technische Begleitheft, sieben 360K 5 1/4" Disketten oder zwei 5 1/4-Zoll-HD-Disketten oder drei 3 1/2" Disketten, eine Schnellstartkarte, eine Registrierkarte und eine Bestellkarte für Sicherungsdisketten enthalten.

BENÖTIGTE AUSSTATTUNG

Computer: Dieses Spiel benötigt einen IBM PC, XT, PS/1, PS/2, AT, Compaq 386, Tandy 1000 oder einen Computer, der mit einem dieser Modelle 100% kompatibel ist. Ihr Gerät sollte über einen 80286-Microprozessor oder höheren verfügen. Das Gerät muß mindestens 512K RAM (640K, wenn Sie VGA- oder MCGA-Grafiken benutzen) besitzen.

Steuerungen: Das Spiel kann mit der Tastatur allein betrieben werden, doch unterstützt es auch einen Joystick oder eine Maus. Wenn Sie eine Maus benutzen, versichern Sie sich, daß Sie den Maustreiber geladen haben, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Sind Sie sich über diesen Vorgang nicht sicher, schlagen Sie bitte in der Anleitung Ihrer Maus-Software nach.

Display: Das Spiel benötigt einen Farbmonitor mit einem IBM CGA-, EGA-, MCGA-, VGA- oder Tandy 1000-Grafiksystem. Die Grafikkarte bei EGA-Systemen muß 256K haben (Standard auf allen neueren Ausgaben). Benutzen Sie eine kompatible Grafikkarte/einen kompatiblen Monitor, muß diese/dieser mit einem der oben aufgeführten Geräte 100% kompatibel sein.

DOS: Für dieses Spiel benötigen Sie IBM PC-DOS, Microsoft MS-DOS oder Tandy DOS - Version 2,1 oder höher.

KOPIERSCHUTZ

Zu Beginn des Spiels wird das Programm Ihnen eine Frage stellen, die Sie mit Hilfe des Handbuches beantworten müssen. MicroProse bedauert, daß wir aufgrund der weitverbreiteten Gelegenheitskopien und organisierten Herstellung von Software-Raubkopien dazu gezwungen sind, das Spiel mit einem Kopierschutz zu sichern. Wir hoffen, daß wir den rechtlichen Besitzern damit keine zu großen Umstände bereiten.

Um *Hyperspeed* betreiben zu können, brauchen Sie entweder eine Festplatte, zwei Laufwerke (beliebige Größe) oder ein HD-Laufwerk (1,2MB oder 1,44MB). Sie können *Hyperspeed* nicht von den Originaldisketten spielen! Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, müssen Sie es von den Originaldisketten auf Leerdisketten oder eine Festplatte installieren.

INSTALLATION

Installation Ihrer Originaldisketten auf Leerdisketten: Legen Sie *Hyperspeed*-Diskette A in das entsprechende Laufwerk. Aktivieren Sie dieses Laufwerk. Wenn sich die *Hyperspeed*-Diskette A in Ihrem Laufwerk A befindet, geben Sie "A:" ein und drücken dann die ENTER-Taste. Haben Sie *Hyperspeed*-Diskette A in Laufwerk B eingeführt, geben Sie "B:" ein und drücken dann die ENTER-Taste.

Geben Sie nun "INSTALL" ein, drücken Sie die ENTER-Taste und befolgen Sie die Anweisungen. Zuerst werden Sie gefragt, ob Sie 256-Farben-Grafiken benutzen möchten. Wenn Sie vorhaben, die Eigenschaften Ihrer VGA- oder MCGA-Karte voll auszunutzen, dann geben Sie "Y" ein. Falls Sie jedoch keine VGA- oder MCGA-Karte besitzen, müssen Sie "N" eingeben.

Das Programm wird nun versuchen, Ihre Laufwerke zu identifizieren und fragt Sie, ob es dabei fehlerfrei vorgegangen ist. Sind die Angaben inkorrekt, dann geben Sie "N" ein, worauf das Programm durch alle Möglichkeiten geht. Geben Sie "Y" ein, sobald die korrekten Laufwerkstypen auf dem Bildschirm erscheinen.

Als nächstes informiert Sie das Programm darüber, wieviele leere formatierte Disketten Sie nun benötigen. Es wird Ihnen genau angeben, wie Sie diese Disketten beschriften sollten. Wenn Sie nicht über die korrekte Anzahl formatierter Disketten verfügen, können Sie jetzt das Programm abbrechen. Sie sollten dann die korrekte Anzahl an Disketten jedes Typs formatieren und dann wieder mit INSTALL beginnen.

Beachten Sie, daß die Originaldisketten alphabetisch geordnet sind ("A", "B" usw.), während die Kopien, auf denen Sie das Spiel installieren, numerisch beschriftet sind ("1","2" usw.). Bitte beschriften Sie die Disketten entsprechend. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Installation Ihrer Disketten auf einer Festplatte: Legen Sie die Hyperspeed-Diskette A in das entsprechende Laufwerk und aktivieren Sie es (haben Sie die Diskette z.B. in Laufwerk A eingeführt, geben Sie bitte "A:" ein und drücken Sie dann die ENTER-Taste).

Geben Sie nun "INSTALL" ein und drücken Sie wieder die ENTER-Taste. Das Programm wird daraufhin mit der Installation von *Hyperspeed* auf Ihre Festplatte beginnen. Befolgen Sie einfach die Befehle. Zuerst werden Sie gefragt, ob Sie 256-Farben-Grafiken benutzen möchten. Wenn Sie vorhaben, die Eigenschaften Ihrer VGA- oder MCGA-Karte voll auszunutzen, dann geben Sie "yes" ein. Falls Sie jedoch keine VGA- oder MCGA-Karte besitzen, müssen Sie mit "no" antworten.



NICHT WEGWERFEN!

Ihr offizieller Kaufnachweis befindet sich auf der Rückseite.

Sie benötigen den Kaufnachweis, wenn Sie eine Sicherungskopie des Spiels anfordern und wenn Sie an MicroProse-Werbekampagnen teilnehmen möchten!

Das Programm wird Sie daraufhin fragen, auf welchem Laufwerk Sie installieren möchten (normalerweise auf dem Laufwerk C). Folgen Sie den Befehlen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Wenn nötig, erstellt das Installationsprogramm ein MPS\HYPERSPD-Verzeichnis und ein Unterverzeichnis.

VON DISKETTEN LADEN

(1) Booten Sie Ihr Gerät mit DOS (Version 2,1 oder höher).

(2) Disketten einlegen: Wenn das ">"-Systemzeichen erscheint, führen Sie die *Hyperspeed* "1"-Diskette (zuvor im INSTALL-Programm erstellt) in eines der Laufwerke.

(3) Programm laden: Aktivieren Sie das entsprechende Laufwerk (geben Sie "A:" oder "B:" ein und drücken Sie ENTER). Geben Sie dann "HYPERSPD" ein und drücken Sie RETURN. Das Spiel wird daraufhin geladen.

(4) Andere Disketten einlegen: Während des Ladevorganges werden Sie aufgefordert, die anderen Disketten einzulegen. Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm.

VON EINER FESTPLATTE LADEN

(1) Schalten Sie Ihr Gerät ein und warten Sie auf das Systemzeichen "C:>".

(2) Rufen Sie das Verzeichnis mit dem Namen \MPS\HYPERSPD ab (normalerweise, indem Sie "CD\MPS\HYPERSPD" eingeben). Geben Sie dann "HYPERSPD" ein und drücken Sie RETURN. Das Spiel wird daraufhin geladen.

LADEOPTIONEN

Jedesmal, wenn Sie das Spiel laden, werden Ihnen bestimmte Fragen gestellt: ob Sie einen Joystick oder eine Maus besitzen, welche Grafiktypen Sie benutzen möchten, welchen Sound Sie bevorzugen usw. Sie können diesen Vorgang automatisieren, indem Sie dem "HYPERSPD"-Ladebefehl hinten weitere Buchstaben anfügen. Fügen Sie zwischen HYPERSPD und jedem dieser Befehle eine Leerstelle ein. Sie können eine beliebige Anzahl an Befehlen benutzen. Die automatisierten Ladeoptionen beinhalten:

Mit diesem offiziellen Kaufnachweis können Sie sich eine kostenlose Sicherungsdiskette erwerben! Einzelheiten finden Sie auf dem Sicherungsdisketten-Bestellschein.

HYPERSPEED™

Offizieller Kaufnachweis

Hier bitte Spielformat ankreuzen.

☐ IBM 3,5 ☐ H/D

☐ IBM 5,25 ☐ D/D

/J wenn Sie einen Joystick benutzen.
/M wenn Sie eine Maus benutzen.
/K wenn Sie nur die Tastatur benutzen.
/GE wenn Sie EGA 16-Farben-Grafiken benutzen.
/GMwenn Sie MGCA oder VGA 256-Farben-Grafiken benutzen.
/GC wenn Sie CGA 4-Farben-Grafiken benutzen.
/GT wenn Sie Tandy 1000 16-Farben-Grafiken benutzen.
/AI wenn Sie den normalen IBM-Sound benutzen.
(d.h. wenn Sie keine Sound-Boards besitzen)
/AT wenn Sie Tandy-Sound benutzen.
/AR wenn Sie ein Roland MT-32-Sound-Board benutzen.
/AA wenn Sie ein Ad Lib-Sound-Board benutzen.
/AN wenn Sie den Sound ausschalten möchten.

WEITERE HINWEISE

Beispiel: Wenn Sie "HYPERSPD/J/M/GM/AI" eingegeben haben, würde das Spiel mit einem Joystick, einer Maus, MCGA-Grafiken und IBM-Sound laden.

Eine der Disketten verfügt über eine ASCII-Datei mit dem Namen "READ.ME". Darin sind die neuesten Informationen bezüglich des Programms und Hinweise über die Beseitigung von Problemen bei verschiedenen "kompatiblen" Geräten enthalten. Sie können diese Datei mit Hilfe normaler DOS-Befehle wie "TYPE READ.ME" lesen.

ANTWORTEN AUF TYPISCHE FRAGEN ZU HYPERSPEED

1. Ich spiele mit einer Maus und habe gemerkt, daß ich mein Schiff nicht sehr gut steuern kann. Wenn ich die Maus nach oben ziehe, neigt sich die Spitze des Raumschiffes nach unten. Ich habe mit dieser Steuerung Schwierigkeiten.
Sie können die "Hoch-Runter"-Steuerung Ihrer Maus (oder Joystick oder Tastatur) in Hyperspeed umschalten, indem Sie Alt/A - für "Flugzeugsteuerung" drücken.

2. Manchmal kann ich vor mir feindliche Schiffe erkennen, die nicht auf meinem Radar erscheinen. Ist der Radar defekt?
Diese Schiffe befinden sich außer Reichweite des gegenwärtig eingestellten Radarbereiches. Sie können den Radarbereich mit Hilfe der Tasten Z und X heran- und wegzoomen.

3. Kurz nach Beginn des Spiels habe ich eine Sternenbasis angegriffen und wurde im Kampf vollkommen vernichtet. Was kann ich tun, um meine Verluste zu zumindern?
Die Zerstörung einer Sternenbasis ist äußerst schwierig. Sie sollten einen solchen Einsatz also erst versuchen, wenn Sie ein erfahrener Pilot sind. Wenn Sie sich auf einer Sternenbasis befinden, geben Sie acht, daß Sie keine Waffen abfeuern oder Ihr Schiff bewegen, da die Aliens diese Handlungen als Angriff interpretieren könnten. Sollten Sie trotzdem aus Versehen in einen Kampf geraten, benutzen Sie Ihren Notdrehantrieb (Alt/S), um zu entkommen. Gehen Sie dazu auf die Navigationssternenkarte über und wählen Sie zuerst Ihr Ziel.

4. Schön und gut, ich kann einem Kampf entfliehen, doch würde ich nun auch gerne mal einige gewinnen. Was muß ich tun?
Lesen Sie die taktischen Hinweise im Handbuch. Versuchen Sie sich dann zu Beginn des Spiels erst einmal im Übungskampf. Die wichtigste Regel besteht darin, Ihren Feind zu kennen. Besitzt der Gegner Schutzschirm-Generatoren, wird Ihr Hauptgeschütz nicht viel ausrichten können, bis Sie diesen Generator unschädlich gemacht haben. Da Schiffe, die groß genug sind, über einen Panzer verfügen, können Jäger diese Schiffe nicht direkt beschädigen.

5. Einige Aliens sind bereit, mit Ressourcen (wie Wasser) zu handeln, ich habe aber keine. Wie komme ich an Ressourcen?
Besuchen Sie ein unbewohntes System und sondieren Sie es. Nachdem Sie einen Planeten mit Ressourcen gefunden haben, erheben Sie Anspruch auf diesen Planeten. Sie können Ihre eigenen "unbewohnten" Systeme schaffen, indem Sie eine sich verteidigende Sternenbasis vernichten. Doch verfügen Systeme, die zuvor von Aliens bewohnt wurden, über weniger Ressourcen als neue Systeme.

6. Können Komponenten in meinem Laderaum bei einem Kampf zerstört werden?
Ja, obwohl dies erst geschehen kann, wenn Ihr Maschinenraum stark beschädigt wurde.

7. Wenn ich das Spiel lade und eine Maus benutze, kann ich mein Schiff nicht steuern. Ich kann nicht einmal den Cursor im Maschinenraum umherbewegen. Woran liegt das?
Sie haben vergessen, den Maustreiber zu laden. Sie werden Hyperspeed abbrechen und zuerst den Treiber laden müssen, bevor Sie das Spiel neu beginnen können.

8. Ich kann das Spiel nicht laden. Jedesmal erscheint eine Fehlermeldung, und ich fange wieder bei DOS an.
Es kann sein, daß Ihr Gerät nicht genug Speicherkapazität für den Betrieb von *Hyperspeed* besitzt. Um diesem Problem aus dem Weg zu gehen, schalten Sie Ihr Gerät aus und starten Sie es erneut mit einer DOS-Diskette in Ihrem Laufwerk A:. Auf diese Weise gehen Sie sicher, daß DOS und

HYPERSPD die einzigen momentan geladenen Programme sind. (Vergessen Sie nicht, Ihren Maustreiber zu laden (wenn Sie eine Maus benutzen), bevor Sie das eigentliche Spiel laden.

9. Die Spielsteuerungen sind während des 3-D-Kampfes zu schwer. Die feindlichen Schiffe hüpfen umher und ich habe überhaupt keinen Überblick.
Ihre Bild-Rate ist höchstwahrscheinlich zu langsam. Die einfachste Methode, mit der Sie die Dinge etwas beschleunigen können, ist, die Detailgenauigkeit mit Alt/D neu einzustellen; je schwacher die Detailgenauigkeit ist, umso besser wird Ihre Bild-Rate sein. Wenn Sie ein Gerät von 8 Mhz oder weniger besitzen, dann benutzen Sie VGA. Sie sollten es sich jedoch überlegen, ob Sie nicht EGA benutzen möchten, um die ganze Sache ein wenig schneller ablaufen zu lassen.

10. Ich bin in meinen Maschinenraum gegangen und habe meine Triebwerke aufgemöbelt. Doch als ich wieder im Haupt-Cockpit saß, flog mein Schiff nicht schneller.
Ihre Triebwerke arbeiten immer noch mit derselben Geschwindigkeit, die Sie eingestellt haben, bevor Sie die neuen Komponenten eingebaut hatten. Beschleunigen Sie auf die neue Höchstgeschwindigkeit, indem Sie Shift/+ drücken.

11. Der Maschinenraum sieht einfach zu kompliziert aus, als daß Menschen wie du und ich sich da zurechtfinden könnten. Wie soll ich mich denn daran erinnern können, was die vielen kleinen, sich drehenden Teile für eine Aufgabe haben?
Obwohl der Maschinenraum kompliziert wirkt, besteht er eigentlich nur aus fünf Systemen. Sie brauchen sich nur an zwei einfache Regeln zu halten, um Ihren Maschinenraum unter Kontrolle zu behalten:
1. Je mehr Betriebskomponenten ein System besitzt, umso besser ist dessen Leistungsfähigkeit.
2. Komponenten, die sich nicht bewegen (außer Verbindungsstücken, die sich nie bewegen), sind defekt.

12. Während einer Reise zu einem Planeten, der genau 250 Treibstoffeinheiten entfernt war (für die ich ausreichend Treibstoff hatte), wurde ich angegriffen. Nachdem ich dem Kampf mit einigen Schäden entkommen war, hatte ich nicht mehr genug Treibstoff, um den Planeten erreichen zu können. Wurden meine Treibstofftanks beschädigt?
Mehr als drei Turbinen/Beschleuniger-Paare in Ihrem Drehantrieb sind sehr von Vorteil, da Sie auf diese Weise Treibstoff einsparen. Bei Ihrem Kampf wurde Ihr Drehantrieb beschädigt, der daraufhin bei einer niedrigeren Leistungsfähigkeit arbeitete. Aufgrund dieser Drehantriebsschäden brauchen Sie für den Planeten, den Sie erreichen möchten, nun zusätzlichen Treibstoff.

13. Einige dieser Aliens sehen wirklich dämlich aus. Irgendwie erscheint mir das nicht sehr "wissenschaftlich".
Unserer Planet hat selbst einige merkwürdige Kreaturen hervorgebracht, wie die zweihöckerigen Kamele, Seelefanten, mit dem Bauch nach oben schwimmende Katzenfische, Seekühe, Nasenaffen, Packratten, Erdferkel, Bananennacktschnecken, Enten, Strauße und natürlich nicht zu vergessen - die Menschen. Die Erde rühmt sich mit Tierspezien, die ihre Paarungsrechte durch Zusammenstoßen ihrer Köpfe beweisen (Dickhornschaf) oder anstößige Geräusche von sich geben (Ochsenfrosch). Wir haben sogar aufblasbare Säugetiere (portugiesische Röhrenqualle), Wegwerf-Insekten (Eintagsfliegen) und sogar farbenkodierte (männliche und weibliche Kardinalsvögel). Es ist nicht einzusehen, wieso außerirdische Lebewesen "vernüftiger" aussehen und nicht genauso verrückt sein sollten, wie die Bewohner unseres eigenen Planeten.

KUNDENDIENST UND TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG
RUFNUMMER: +44 666 504326
Montag bis Freitag 9 Uhr - 17 Uhr



Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire GL8 8LD, UK
Tél: (0666) 504326 Fax: (0666) 504331